

○STORY side HITMAN

さまざまな謀略が渦巻く街、ライアータウン。ここでは日々、搾取と略奪が繰り返されていた。そんな街である日、2つのマフィアグループが抗争を始めた。

きっかけはささいな事だったが、今となってはそれが何だったかなど、もはや誰も思い出せない。双方は血で血を洗うような戦いを繰り返したが、抗争に決着はつかなかった。

何せ長年の間しのぎを削ってきたグループ同士なのだから、相手の手の内も知り尽くしている。そして皮肉なことに、その対応策に気が付いた時期もほぼ同時だった。

「街の外から腕利きのやつを呼ぶ」
両グループのボスがそう決断してから何日かのあと、街に2人の男が訪れた。

1人は浅黒い肌をした大柄な男。もう1人は瘦せた体格のサングラスをかけた男。

彼らはそれぞれ別々の方角からやってきて、街を南北に分けるメインストリートから両端に立った。そこから、遅くもなく、速くもない足取りで、2人は街の中央に向けて歩いていく。

両者とも手に少し大きめのトランクケースを持っている。

1

彼らはすれ違う人間と必ず逆側にケースが来るよう、何気ない仕草で持ち替えながら歩いていく。そして、2人は町の中央広場へと辿り着く。何もないければ、広場の真ん中で2人はすれ違うはずだ。

1歩ずつ両者の距離は縮まっていく。すれ違う人々も途絶え、2人の間には誰もいない。

例のごとく、ケースは相手とは逆側の手に持っており、相手の側には何も持っていない、空いた手があるだけだった。

お互いが静かにすれ違おうとした瞬間、まるで元からそこにあったかのように、空いていた手に銃が握られている。

そして、ただ静かに、2人はすれ違った。まるで先ほどの事が幻だったかのように、握られていたはずの拳銃は姿を消している。

すれ違う前も、その瞬間も、そして、すれ違ったあとも、2人の視線はついで交わることはなかった。

だが、すれ違ったあとにお互いが浮かべた表情はまったく同じものだった。

——こいつは、やっかいな仕事になりそうだ、と。

2

○ゲーム内容物

・マフィアカード (赤・青) × 6枚

BOSS × 2

HITMAN × 2



BAD POLICE × 2



・サマリーカード (赤・青) × 2枚



・ガンチップ × 4枚 (表: 1、裏: 2)



・マニュアル (第二版) × 1部

3

ウト」を宣言すると、この判定を行います。ダウトを宣言されたプレイヤーは、直前のアクションもしくはリアクションが実行可能であったかどうかを秘密裏に確認します。このゲームにおいてアクションとリアクションはカードの上下に割り振られており、自分の伏せているカードが自分から見ると正位置か逆位置かで実行可能なアクションおよびリアクションが変化します。

実行可能	BAD POLICE	BOSS	HITMAN
正位置	横領	密輸	殺害・護衛
逆位置	密告	根回し	暗殺

※BOSSのアクション「総攻撃」はカードの向きに関係なく宣言できます。

・アクションが実行不可能だった場合
→実行不可能だった旨を宣言し、カードの公開は一切せず、自分の場札を1枚ゲームから除外します。
・リアクションが実行不可能だった場合
→実行不可能だった旨を宣言し、カードの公開

9

○ゲーム概要

相手プレイヤーと交互に手番を行っていき、アクションとリアクションを上手に駆使して勝利条件を満たす事を目指します。

○勝利条件

以下の条件を1つでも満たせばゲームに勝利します。

・相手のBOSSがゲームから除外される。
・相手のカードが2枚以上ゲームから除外される。
・BOSSのアクション「総攻撃」を発動させる。

○ゲームの準備

ゲームを行う前に下記のと通りの準備を行ってください。

・カードを受け取る。
お互いに赤色か青色を選び、その色のカード4枚 (BOSS、BAD POLICE、HITMAN、サマリーカード) を受け取ります。
・ガンチップ (1) を受け取る。
ガンチップ (1) の面を表にしたものを受け取ります。

4

は一切せず、自分の場札を1枚ゲームから除外します。その後、手番プレイヤーのアクション効果の処理を通常通りに行います。
・アクション及びリアクションが実行可能だった場合 →実行可能だった旨を宣言し、そのアクションが行えたカードを表向きにしてその証明を行います。その後、ダウトを宣言したプレイヤーは場札を1枚ゲームから除外し、ダウトを宣言されたプレイヤーのアクション及びリアクションは通常通りに効果を発揮します。効果を発揮した後、表向きにしたカードはそのままの向きで裏返します。

5、カードの反転または交換を行う (手番プレイヤー)

自分の場札1枚を指定して、上下の向きを反転させるか、手札と交換します。その後、手番プレイヤーと相手プレイヤーが入れ替わります。

○FAQ

・ガンチップの所持数に上限はありますか。
→最大2枚まで。合計「4」までしか持ってません。
・「殺害」「暗殺」「総攻撃」はガンチップを持ってなくても宣言できますか。 →できません。

10

・先攻、後攻を決める。

もっとも最近うそをついた人がいればその人が先攻になります。いなければ適当な方法で決めてください。

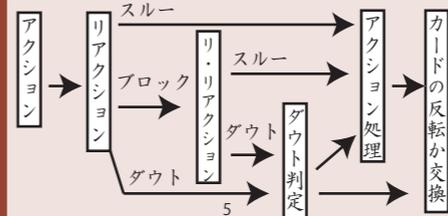
・マフィアカードを場に伏せる。

お互いに自分の前にマフィアカードを2枚伏せて場札とします。残った1枚は手札となります。

○ゲームの流れ

まず先攻から下記のとおり手番を行い、それが終わったら後攻が手番を行い、以降は交互に手番を行います。

(手番プレイヤー) と書かれている箇所は手番プレイヤーが、(相手プレイヤー) と書かれている箇所は、相手プレイヤーが行動を選択します。



6

1、アクションを宣言する (手番プレイヤー)
以下5つの中からアクションを1つ宣言します。ただし、自分の場に存在しないカードのアクションは選べません。

・BAD POLICE「横領」:ガンチップ(1)を獲得する。
→ストックからガンチップ (1) を獲得しようとするか、ガンチップ (1) を既に持っている場合はそれを裏返そうとします。

・BOSS「密輸」:ガンチップ (2) を獲得する。
→ストックからガンチップ (2) の面を表にしたものを獲得しようとする。既にガンチップ (1) と (2) を持っている場合、ガンチップ (1) を裏返そうとしてください。

・BOSS「総攻撃」:ゲームに勝利する。
ガンチップ (2) を2つ持った状態で自分の場にBOSSが伏せてある場合、そのカードを表向きにしてゲームに勝利します。

・HITMAN「殺害」:ガンチップ (1) をストックに戻して、相手の場札1枚をゲームから除外する。
→ガンチップ (1) をストックに戻すか、ガンチップ (2) を裏返した後、相手の場札1枚を指定し、それをゲームから除外しようとする。

7

・HITMAN「暗殺」:ガンチップ (2) をストックに戻して、相手の場札1枚をゲームから除外する。
→ガンチップ (2) をストックに戻して、相手の場札1枚を指定し、それをゲームから除外しようとする。
※「殺害、暗殺、ダウト判定 (後述)」によって自分のマフィアカードがゲームから除外された際、即座に空いたスペースへ自分の手札 (カードの向きは選択可能) を裏向きで配置します。

2、リアクションを宣言する (相手プレイヤー)
以下5つの中からリアクションを1つ宣言します。ただし、自分の場に存在しないカードのリアクションは選べません。

・BAD POLICE「密告」:アクション「横領」をブロックする。 →手番プレイヤーのアクション「横領」を不発にさせようとする。
・BOSS「根回し」:アクション「密輸」をブロックする。 →手番プレイヤーのアクション「密輸」を不発にさせようとする。

・HITMAN「護衛」:アクション「殺害」をブロックする。 →手番プレイヤーのアクション「殺害」を不発にさせようとする。

7

・ダウト:手番プレイヤーのアクションが実行不可能であったことを指摘する。
→「4、ダウト判定を行う」へ進みます。
・スルー:手番プレイヤーのアクションをそのまま受け入れます。 →手番プレイヤーのアクション効果を処理した後、「5、カードの反転または交換を行う」へ進みます。

3、リアクションを宣言する (手番プレイヤー)
以下2つの中からリアクションを1つ宣言します。

・ダウト:相手プレイヤーのリアクションが実行不可能であったことを指摘する。
→「4、ダウト判定を行う」へ進みます。
・スルー:相手プレイヤーのリアクションをそのまま受け入れます。 →手番プレイヤーのアクション効果は不発となり、「5、カードの反転または交換を行う」へ進みます。

4、ダウト判定を行う
手番プレイヤーか相手プレイヤーのどちらかが「ダ

8



11